DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ ディスク システム
PNF-SHO
谷川浩司の
将棋指南II
~名人への道~
●対局
●詰将棋
●次の一手
棋力認定
応募券付
オリジナルブック
「谷川疾風流寄せの奥義」付き
PONY CANYON

谷川浩司の将棋指南Ⅱ

名人への道

もくじ

ゲームを始める前に準備しよう……………2
ストーリー……………………………………4
さぁゲームを始めよう………………………5
「対局」の説明…………………………………11
「詰将棋」の説明………………………………18
「次の一手」の説明……………………………19
棋力認定申し込み方法…………………………20
谷川疾風流寄せの奥義…………………………23

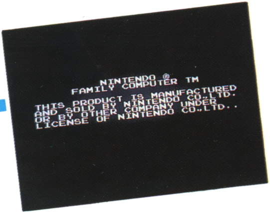
●ゲームを始める前に準備しよう。

1. まずファミリーコンピューター本体とRAMアダプター、ディスクドライブを正しく接続し、本体をONにする。すると右のタイトル画面が出てくるので、ディスクドライブにディスクカードのSIDE Aを上にしてセットして下さい。うまくいかないときは、もう一度接続を確認して下さい。(写真①)
2. 右ページ②の“NOW LOADING……”という画面が出たあと、しばらくするとディスクシステムの作動中の赤いランプが点滅し、ディスクの内容が読み取られます。すぐあとに③の画面が下から出てきます。
3. しばらくするとタイトル画面④が表示されます。このときもし“A、B SIDE ERR. 07”という表示が出たらSIDE A、Bをもう一度よく確認して正しくセットして下さい。うまくいくと写真④のようなタイトル画面がでてきます。

START ボタンを押すと、いよいよモードセレクト画面に進むことができます。

①

②



③

④

STORY

あなたは将棋が強くなりたい若者。毎日努力を重ね、いつの間にか街道場では誰もかなわぬぐらい強くなっていった。ある日こんな噂を聞いた。日本のどこかに「将棋五重の塔」があり、そこには将棋界の頂点を極めた男たちがいるという。自分の実力に自信を持つあなたは、その男たちと戦いたい！の一心で五重の塔を捜し求め、そしてついにその場所をつきとめた。塔の前の立て札には「自信のない者は立ち去れ！ 四天王」と書かれてある。しかしあなたはその立て札を倒し、塔の中へ入って行った。

●さぁゲームを始めよう●

●ディスクセット

左のようなタイトル画面が出てきます。ここで下の「対局」「詰将棋」「次の一手」の中から、十字ボタンで遊び、Ⓐボタンを押して下さい。

「対局」を選んだ場合は、ディスクをB面にした後、A面にもどしゲームをスタートさせます。

「詰将棋」「次の一手」を選んだ場合は、“SET SIDE B…”の画面が出てきますので、ディスクをB面にセットして下さい。

なお、タイトル画面でしばらく放っておくと、デモの対局が自動的に始まります。

「おや、この将棋見たことがあるぞ」と思ったあなたは相当な将棋通。そうです、このデモ対局は谷川浩司王位（昭和62年現在）が初めて名人位を獲得した将棋で、相手は加藤一二三名人。昭和五十八年六月十五日の事でした。

画面 ＼ ボタン	タイトル	対　　局
✚	カーソル移動	指の移動 ※成らない駒を表示させる時は左側をします。
Ⓐ	決　　定	●駒を持つ ●駒を置く ●成る成らないを決定する
Ⓑ		駒を持っている時……駒をもとの位置に戻す。 駒を持っていない時…拡張機能を呼び出しま
(スタート)		最初の画面に戻します。
(セレクト)		※谷川浩司に勝った人のみ、対局者選択することができます。

	詰将棋	次の一手
押	「対局」と同じ	矢印の 移動
	「対局」と同じ	決　定 次の問題 に進む
す。	駒を持っている時……駒をもとの位置に戻す 駒を持っていない時…前問に戻ります。	
	「対局」と同じ	
を	次の問題に進む。 ※正解した後、次の問題に進む時はⒶボタンを押して下さい。	

●対局画面の見方

2．コンピューター側。

3．互いの考慮時間。
下があなた上がコンピューター。

6．指し手数。

5．コンピューター側の駒台。

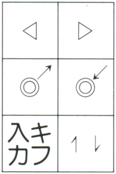
4．あなたの駒台。

1．手前があなたです。

7．コンピューター対戦者の姿とメッセージエリア。
Bボタンで拡張機能の呼び出し時のウィンドウ。

●拡張機能の説明

「対局」の途中でBボタンを押せば次のような画面がメッセージエリアに出てきます。



◁　Aボタンを押すと一手ずつ指し手が戻ります。戻したところから対局を始めたい場合は、再度Bボタンを押して下さい。

▷　上の命令で戻った手を一手ずつ復元します。これもAボタンで決定。

　ディスクに入っている棋譜のロード（読込み）保存されている棋譜の最終画面が出てきます。

　ディスクへの棋譜のセーブ（保存）。画面に出ている局面までの指し手を保存します。A面とB面それぞれ一局ずつセーブすることができます。

《注意》 ①ロード・セーブともAボタンで決定ですが、セーブをすると前に保存した将棋は消えてしまいます。 ②詰んでしまった棋譜をセーブすることはできません。詰む一歩手前にもどしてセーブして下さい。

入キ カフ　Aボタンを押すと指し手を自由に入れる事ができます。入力の終りはBボタンを押します。

↑↓　局面を反転させます。反転させた側をもって指したい場合はBボタンを押します。

●谷川浩司の将棋指南IIの主な特徴

1. 人間対人間、コンピューター対人間の対局を選択できます。(人間対人間は本文中の「キフ入力」を選んで、Aボタンを押せばどんな局面であれ、そこから対局ができます)
2. 4人の刺客と戦い、それに勝つと谷川浩司との五番勝負が始まります。三番勝てばファミコン名人に推戴されます。
3. 4人の刺客と谷川浩司のそれぞれが得意戦法を持っていて、個性的な戦いを繰り広げます。
4. 指し手の選択時間が驚くほど速く、一局10分もかからないほど。ゲーム性に富んでいます。
5. 詰将棋が新作35問、名作5問入っています。
6. 詰将棋はほとんどの手に最後まで応接します。これは従来ではなかった親切設計です。
7. 次の一手が枝別れ部分を入れて約1200問。
8. 次の一手の正解率によって最高四段まで段級位認定を谷川浩司がします。
9. 対局＝序盤、次の一手＝中盤、詰将棋＝終盤の勉強に最適です。

「対局」説明

駒の動かし方は、動かしたい駒の上に✚ボタンでカーソル（指）を持っていきAボタンを押します。そして動かしたい場所までカーソル（指）でその駒を持っていき、再度Aボタンを押します。これでその駒は指されたことになり、コンピューターの考慮する番になります。

駒の成る、成らずの選択は、その駒が点滅している時に✚ボタンの左右で選択、Aボタンで決定します。

刺客四天王紹介

泥沼和尚……45才、血液型AB型。

四天王の先鋒を務める。昔は谷川の名人位を狙っていたが、今は五重の塔に立てこもり、名人位に挑戦してくる者を阻む役目を引き受けている。しかしいつかは名人位を我が手にとひそかに狙っている豪傑。得意戦法は破壊力のある四間飛車に、最強の囲いである穴熊を駆使する泥沼流振り飛車。たいていの挑戦者はここで挫折する。

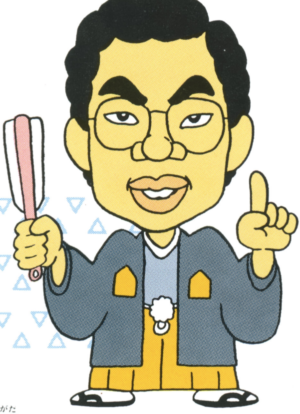
自然大王……41才、血液型B型。

なぜこの男が刺客道に入ったのか、謎に包まれたままである。というのも、自然を愛し、その流れの中で生きていくことを潔しとしていたからだ。しかし四天王となってからは、泥沼和尚が倒されると、すぐにトレードマークである王冠をかぶって、挑戦者をねじ伏せに来る恐るべき刺客となった。得意戦法は矢倉。一点集中攻撃である棒銀を加えて破壊力抜群。

自在将軍……48才、血液型A型。

四天王きっての知性派で、その戦略のうまさには誰もが舌を巻く。冷酷非情なる攻撃をもって、敵をねじ伏せる反面、挑戦してきた者の実力を認め、いたわれるやさしさを持つ。得意戦法は？と聞かれると返答に困ってしまうほどすべての戦法を自在にこなすが、刺客という役割を考え、中飛車、しかも一直線に攻め込む破壊攻撃型で挑戦者を粉砕する。

ヒゲ仙人……年齢、血液型不詳。
未だかつてまともにその容姿を見た者はいないと言われる幻の仙人。その若い頃は「将棋とは何ぞや？」の問答に明け暮れ、晩年になって悟りの境地を開くために山にこもったと聞く。今回、刺客として立ちはだかったのは、将棋道を理解しない若者を戒めるためだと言う。得意戦法は風の噂では仙人流三間飛車。美濃囲いに囲ってサバいてくるらしい。



谷川浩司……25才、血液型O型。

五重の塔の最上階にドッシリと腰を据える若き覇者。最上階へ昇って来た挑戦者には実力名人制を自ら説き、五番勝負をもって真価を問う。その裏には自分が一番強いという自信があるのも事実である。しかし、もしあなたが彼を破った場合には、彼は潔くその座を降り、ファミコン名人位に推戴してくれるだろう。名人らしくどんな戦法をも指しこなす。

●コンティニュー

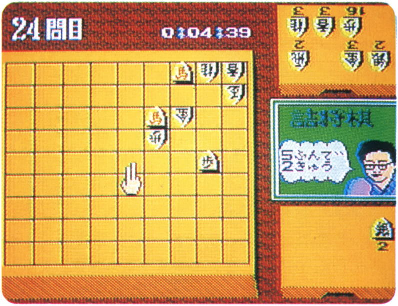
谷川の将棋指南IIにはコンティニューが付いています。まず対局は、最初からはコンティニューできませんが、谷川浩司を破って名人位を獲得すると、次の時からはSELECTボタンで好きな対戦者を選ぶことができます。

また名人位を獲得できなくても、タイトル画面の時にゲームスタートをAボタンで行えば、やめた対戦者から始められます。

詰将棋にもセレクト機能があります。詰将棋の画面が出てきた時、Bボタンを押せば一題前の問題に戻ります。またSTARTボタンを押せば、失敗した局面からもとの局面に戻ります。これは対局の時も同じで、最初からやり直したい場合にSTARTボタンを押せば、初めに戻ります。ポーズボタンと間違って押さないよう、くれぐれも注意して下さい。

次の一手の場合は、すべてを一度解いてしまうと、次にする場合にSELECTボタンですべての問題を見る事ができます。ただし途中から解くと、段級位認定はできません。

「詰将棋」の説明



B面をセットして詰将棋を出すと上のような画面が出てきます。あとは対局の時と同じように駒を操作して下さい。問題は全部で40問。8、12、20、30、32の問題　古作の中の傑作で、あとの35題はすべて未発表の新作です。

三手詰から十一手詰までのこれらの問題は、必ずメッセージエリアに「5分で　級」とか「5分で　段」と表示されます。それを目安に自分の実力がどれくらいかを考えるのも楽しいでしょう。またどんな王手にもほとんど対応できるようプログラムされています。

「次の一手」の説明

問題は全部で20問で、各問題とも、メッセージエリアには指し手を選択する表示が出ます。その中から正解だと思う手を選んで、✚ボタンでそこへカーソルを持ってきて、Aボタンで決定して下さい。一問につき、次の一手の選択が3回あります。つまり枝別れ部分を入れると全部で1200以上あり、大変難しいですが、正解の場合は谷川浩司が「100点」、最低で「0点」の表示をします。それらを集計してすべての問題が終わると、段級位認定をします。最高が四段までありますので、頑張って全問正解を目指して下さい。

～棋力認定申し込み方法～

日本将棋連盟棋士谷川浩司があなたの棋力に対して認定書を発行します。

応募方法

①「詰将棋」1～40問を解き、詰んだ時の玉の位置を応募券に記入して下さい。全問正解でないと認定できません。

②「次の一手」20問まで解いた時、あなたの棋力が五級から四段までにあればキーワードを表示します。そのキーワードを応募券に書いて下さい。

③応募券を下記の宛先にお送り下さい。

〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング3F
株式会社ポニーキャニオン ポニカ事業部 棋力認定係

応募券

①玉の位置(詰将棋40題)

1問		玉	11問		玉	21問		玉	31問		玉
2問		玉	12問		玉	22問		玉	32問		玉
3問		玉	13問		玉	23問		玉	33問		玉
4問		玉	14問		玉	24問		玉	34問		玉
5問		玉	15問		玉	25問		玉	35問		玉
6問		玉	16問		玉	26問		玉	36問		玉
7問		玉	17問		玉	27問		玉	37問		玉
8問		玉	18問		玉	28問		玉	38問		玉
9問		玉	19問		玉	29問		玉	39問		玉
10問		玉	20問		玉	30問		玉	40問		玉

②キーワード(次の一手)

○○○○○　□段・□級 認定

キリトリ線

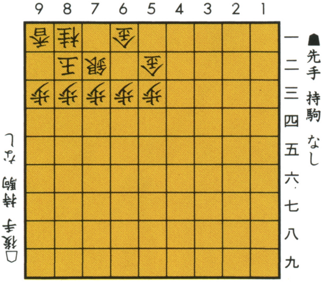
谷川疾風流寄せの奥義

王位　谷川浩司

◎美濃囲いの崩し方

居飛車党を悩ませる囲いに美濃囲いというのがあります。1図の構えがそうで、正確には△7二銀△6一金の二枚の場合を片美濃囲い、それに△5二金をつけたのを本美濃囲いと呼びます。

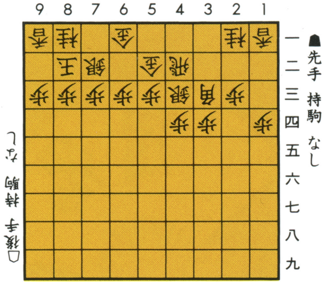
第1図



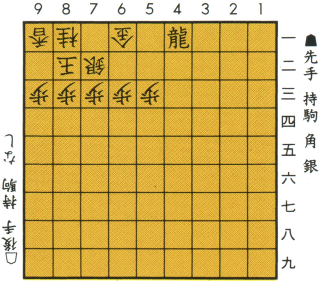
この美濃囲いに囲うために後手は振り飛車戦法を採用するのですが、例えば四間飛車の場合は2図のようになります。

さて堅い美濃囲いをどうやって崩すのか、谷川疾風流の寄せ方を見てもらいましょう。

第2図



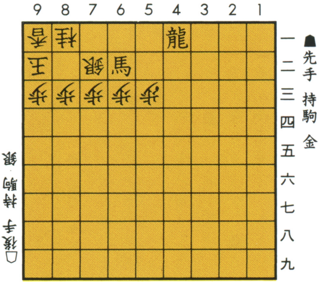
第1図



まずは片美濃囲いを攻略します。1図のように角銀が持駒にある場合は、この手筋を知っていれば簡単に寄せる事ができます。やってみましょう。

▲6二銀 △同金
▲7一角 △9二玉
▲6二角成（2図）

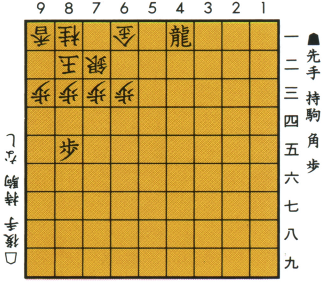
第2図



美濃囲い攻略のポイントは、守備体形の要の△6一金を攻める事にあります。

▲6二銀の捨て駒が急所の一手。△同金とさせて金の効きを7一から消しておいて角を打ち込んで攻略しましょう。

第1図

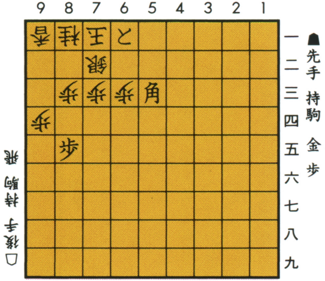


続いて持駒が角と歩の場合はどうやるのが急所でしょうか。

☗6二歩　☖7一金
☗5三角　☖9四歩
☗7一龍　☖同玉
☗6一歩成（2図）

☗6二歩と金頭に叩くのが肝要で☖同金と取れば☗7一角がある。

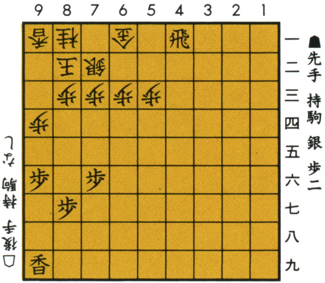
第2図



そこで☖7一金と逃げますが、☗5三角が狙いを秘めた一着。

そして逃げ道を開ける☖9四歩に☗7一龍が強手。☖同玉と取りますが、☗6一歩成が両王手で、以下は簡単な即詰みとなります。調べてみて下さい。

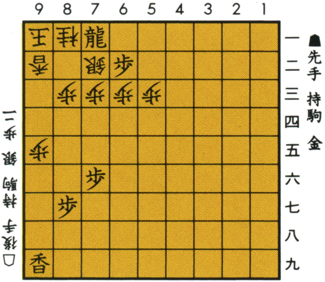
第1図



次に端攻めを絡めた攻め方を紹介しましょう。持駒が銀歩2枚で1図のような場合は、こう攻めましょう。

☗9五歩 ☖同歩
☗6二歩 ☖7一金
☗9二歩 ☖同香
☗9一銀 ☖同玉
☗7一飛成（2図）

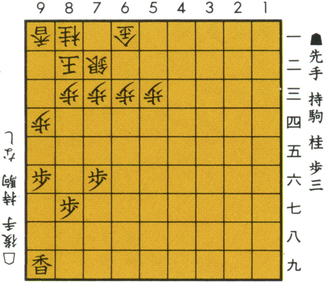
第2図



美濃囲いは端攻めを絡めると以外にモロいもので、☖7一金型にさせておいてから☗9二歩、☗9一銀の送りの手筋であっさり攻略できます。

それではこのような端攻めの好例を2、3紹介しましょう。

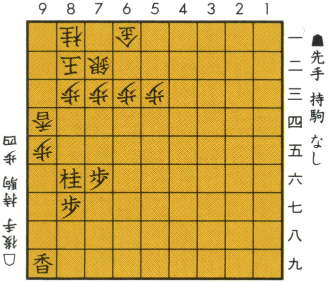
第1図



持駒が桂歩3枚の1図の場合はどう攻めるのでしょうか。一見早い攻めがなさそうに見えますが……。

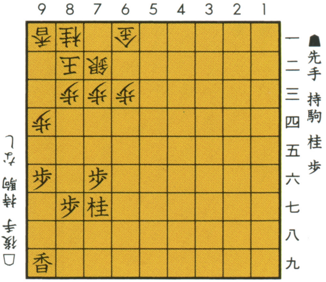
☗9五歩　☖同歩
☗9二歩　☖同香
☗9三歩　☖同香
☗9四歩　☖同香
☗8六桂（2図）

第2図



歩をポンポンポンと捨てて桂を打つ。これは基本手筋の一つで、定跡の手順です。ぜひ覚えておいて下さい。さて2図で☖9三玉と守れば駒損はありませんが、☗9四桂☖同玉となった形は大変寄せ易くなってます。

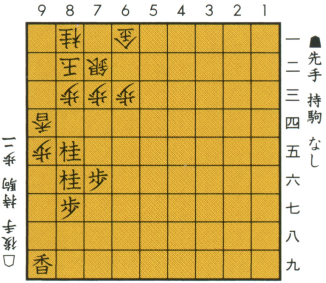
第1図



先ほどの端攻めの応用手順を見てもらいましょう。1図には攻め方☗7七桂があります。そこでこの桂も端攻めに参加させましょう。

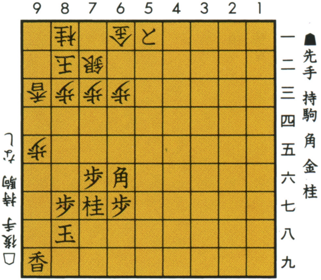
☗9五歩 ☖同歩
☗9三歩 ☖同香
☗8五桂 ☖9四香
☗8六桂 （2図）

第2図



歩が1歩の持駒の場合でもこのように盤上の駒を利用すればあっさり端が破れます。歩が多い場合は9二から先手先手と連打して攻める方がよいのですが9三歩とじっと垂らしておく手も厳しいものです。

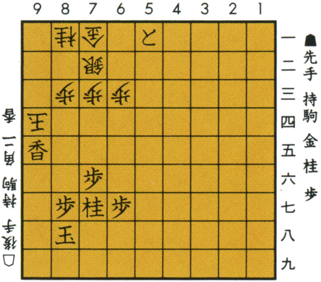
第1図



さて端攻め最後はあっという間に即詰みに討ち取る必殺の寄せをご覧下さい。1図は▲9三歩△同香と取った局面です。ここからは

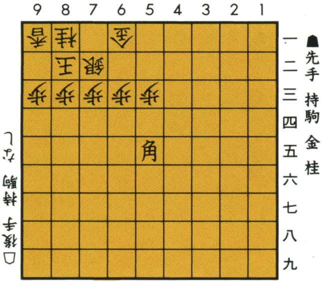
▲9三同角成　△同玉
▲7一角　△同金
▲9四香　△同玉
▲9五香（2図）

第2図



ズバッと角成が必殺の一手。△同桂は▲9四桂△7一玉▲5三角以下なので玉で取りますが、逃げ道封鎖の▲7一角が好手。△同金に▲9四香から▲9五香と走ったのが2図。以下△同玉▲8五金△9六玉▲8六金まで。

第1図

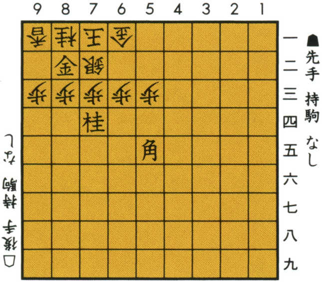


それでは続いて玉のコビンを狙う指し方を紹介しましょう。

1図は攻め方が▲5五角1枚、持駒が金桂ですが、なんとこれだけで美濃囲いに入った王様を詰ます事ができます。

▲7四桂 △7一玉

第2図

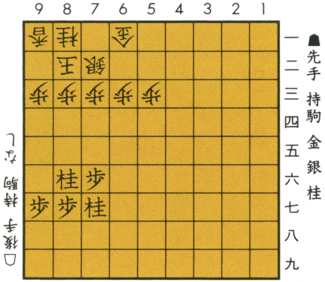


▲8二金（2図）

たった3手でガッチリ囲った美濃囲いもご覧の通り。

この攻め方こそ、桂馬の特性を生かしたウルトラCで、最後▲8二金に△6二玉と逃げたいところですが、桂馬の効き筋でダメ。

第1図

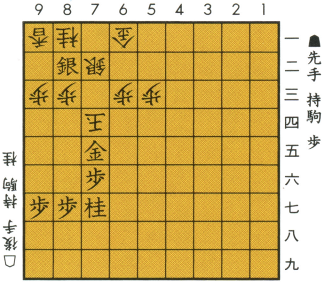


前例と同じように桂馬でしとめる例を紹介しましょう。

☗7四桂打 ☖同歩
☗同桂 ☖7三玉
☗8二銀 ☖7四玉
☗7五金（2図）

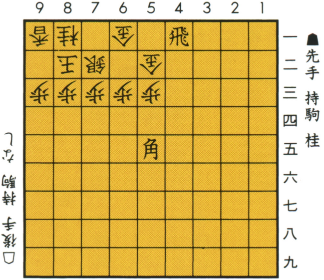
このような桂の使い方を「つなぎ桂」の手筋と呼びます。

第2図



先にも書きましたが合駒の効かない桂馬の特性を生かした攻めは強烈で、どんな堅い囲いをも崩してしまいます。美濃囲いもこれにかかってはあっという間の即詰み。ですから事前に☗8六桂と控えて打てる感覚が大事。

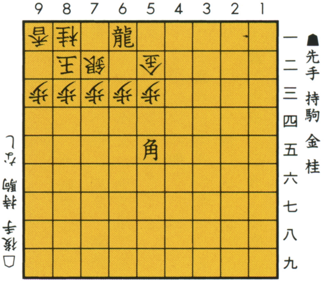
第1図



さて応用問題。今度は持駒の金の代わりに飛車が打ってありますね。こんな場合はどう指すのでしょうか。えっ、最初はやっぱり桂打ちだって？まあまあよく考えてください。

えっ、☗7四桂しか考えられないですか。

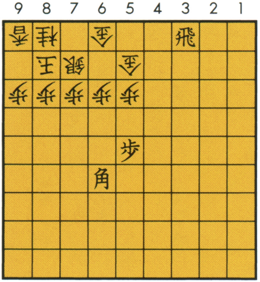
第2図



しかしそれは☖9二玉と逃げてくれれば☗6一飛成でよいのですが、☖7一玉と逃げられると失敗です。

正解は先に☗6一飛成(2図)。☖同銀に☗7四桂☖7二玉☗8二金の詰みを見てこれで勝ちになります。

第1図



続いて本美濃囲いの攻略法に移ります。

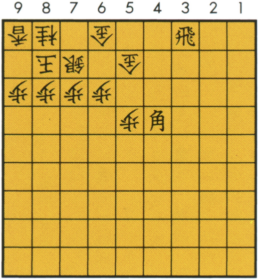
1図の場合はどうでしょうか。持駒が銀だけでまだまだ攻略するのには時間がかかりそうですが……。

☗5四歩 ☖同歩

☗4四角（2図）

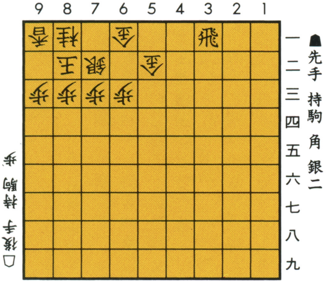
5筋の歩を突き捨て

第2図



角を4四へ飛び出す。実戦でも必ず出てくる手順ですので、ぜひ覚えて下さい。

2図は次に☗7一銀☖9二玉☗6一飛成の寄せがあり、☖5一金引きと受けても☗同飛成、☖6二金寄も☗同角成でヤブヘビです。

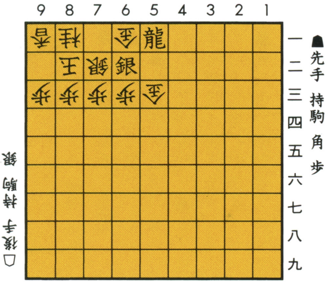


第1図

今度の場合は△5一歩と受ける用意があります。しかしこちらも角銀銀。強烈に寄せましょう。

▲5三銀　△同金
▲6二銀　△5一歩
▲同飛成（2図）

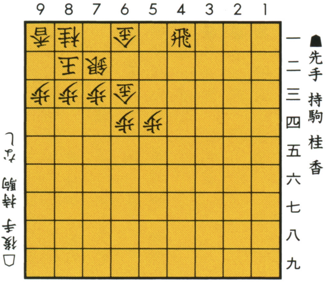
本当なら単に▲4四角と打って▲7一銀を狙いたいのですが、後手に△5一歩と打って粘られると、簡単につぶれません。



第2図

▲5三銀のタダ捨てが好手。△同金に手筋の▲6二銀と打った時に△5一歩と粘りますが、▲同飛成が強手。取れば▲7一角です。

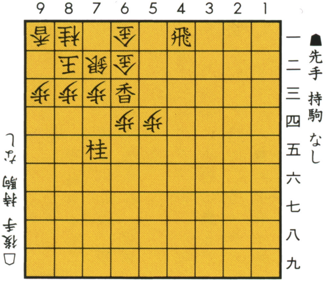
第1図



◎高美濃囲いの崩し方

美濃囲いから△6四歩△6三金の2手をかけた構えを高美濃囲いと呼びます。1図がそれですが、次に△7四歩と指されると桂香だけでは手がなくなってしまいます。今がチャンス。

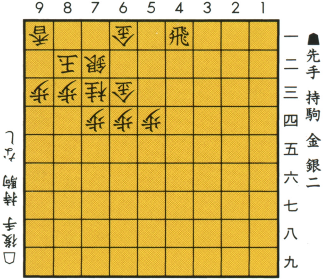
第2図



▲7五桂 △6二金引
▲6三香（2図）

▲7五桂が急所の攻めで、もし△7四金なら▲6三桂成の軽手があります。そこで△6二金と引きますが、▲6三香と浴びせていって見事に死角をついた攻めが成功しました。

第1図

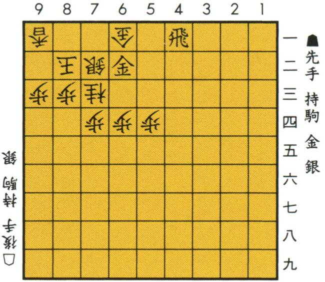


片美濃囲い攻略の応用です。1図はきれいな高美濃囲いですが、ここまで読まれた皆さんならもうおわかりですね。

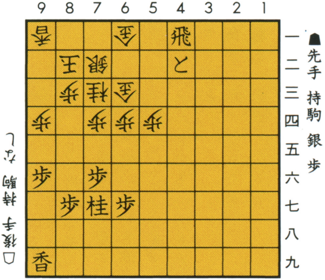
▲5二銀　△6二金引
▲6一銀成　△同金
▲6二金（2図）

▲5二銀がおなじみの手筋。これをもし△同金だと▲7一銀以下簡単に詰んでしまいます。そこで△6二金引と頑張りますが、解答のように攻めて▲6二金まで、見事に基本手筋を応用した攻めが決まりました。美濃の急所はやはり△6一金。

第2図



第1図



今度は少し難しい攻略法をお見せしましょう。1図の高美濃囲いはまだまだ容易に崩れないように見えますが端攻めを絡めて一気に攻める方法があります。

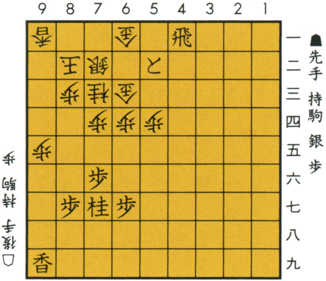
☗9五歩　☖同歩

☗5二と（2図）

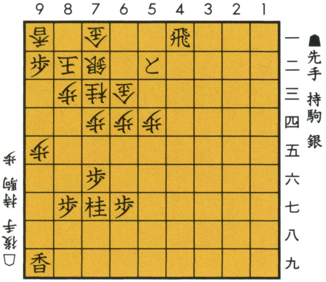
端歩を突いて☖6一金を攻める。実戦でもよく出てくる手順で、ちょっとしたことだがこれを完ぺきに覚えれば上達間違いなしです。

さて☗5二とに対して☖同金は、以下☗7一銀☖9三玉☗6二銀成で寄り筋。そこで☖7一金と寄りますが、☗9二歩が好手（3図）。

第2図



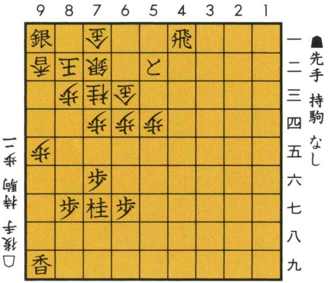
第3図



△同玉なら☗7一龍なので△同香と取りますが、ここに歩を打ちたいばかりに端を突き捨てたと言っても過言ではないのです。

　というのは、9一の地点をあけることによって、ある必殺の一手があるからです。

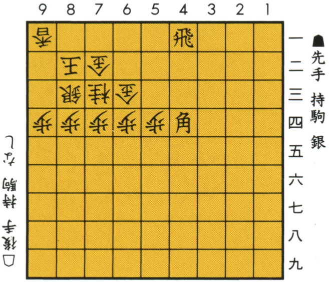
第4図



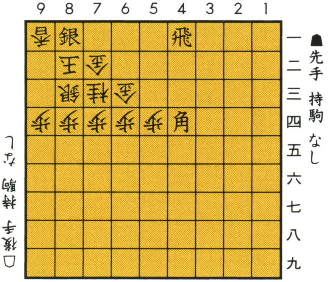
☗9一銀（4図）

　そうです、この手が送りの手筋とも呼ばれる決め手で、△同玉なら☗7一龍△8一銀☗8二金で、☗9一銀に△8一玉なら、☗7一龍△同玉☗8二金で即詰みとなります。

第1図



第2図



◎銀冠りの崩し方

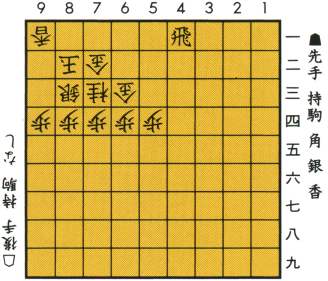
高美濃からさらに手をかけて組み上げられたのが、この銀冠りです。仲々に上部が手厚く端攻めにも強いところを見せている反面、下段が手薄なのでそこが弱点となります。

1図は飛車角のニラミが7一に効いていますが、▲7一銀などと重たく攻めてはダメです。ここは筋よく▲8一銀と打って下さい。

（2図）

もし△6二金寄と逃げられても、▲5一飛成で優勢。銀冠りの急所は7二の金です。

第1図

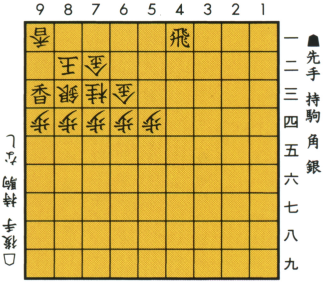


本問は手がかりが飛車一枚ですが、持駒が角銀香と揃っていますので、すばやく寄せる手をみつけて下さい。

▲9三香（2図）

何の手がかりもない端へ香車をポンと捨てる。初めてこの手を見た人はびっくりするでしょう。

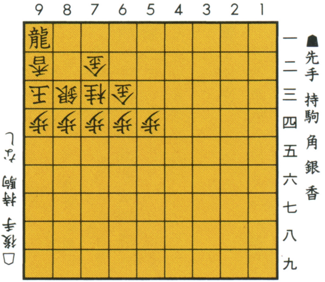
第2図



△同香は▲9一銀△9二玉▲8一角△9一玉▲7二角成以下詰みなので、△9三同玉と応じますが、▲9一飛成△9二香となったところで（3図）。

さてこの後どうやって寄せますか。

第3図

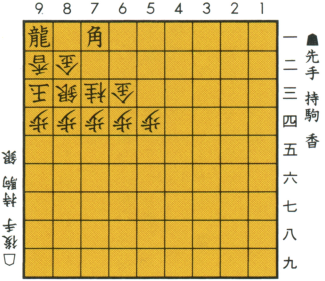


3図で☗8一銀と掛けるのも有力な手ですが、☖6二金引と頑張られそうです。

ここはちょっと詰将棋感覚のような攻めでいってみましょう。

☗8二銀　☖同金
☗7一角（4図）

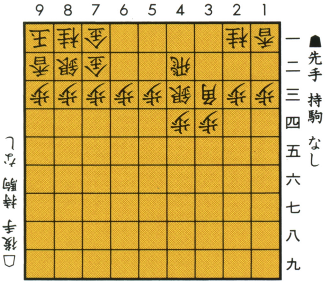
第4図



銀を捨てて角を打つのが3手1組の必殺手順で、これをすぐに発見された方は相当な実力者です。

4図となっては☖8一銀と受けても、☗同龍でヤブヘビ。かといって適当な受けもなくあっという間の銀冠り攻略となりました。

第1図

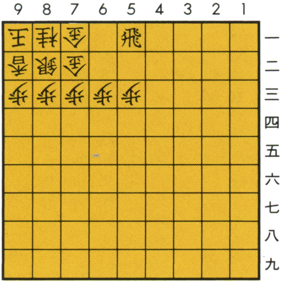


◎穴熊囲いの崩し方

美濃囲い攻略に続いては、囲いの中で一番堅いと言われている穴熊囲いの攻略法を紹介しましょう。

穴熊囲いとは、玉を一番端の香車の下に持ってきて、金銀で周囲を覆ってしまう奇妙な駒組です。しかしこれが何とも堅い。そう、先ほどの美濃囲いのようにすぐ王手がかかるのではなく、駒を何枚渡しても詰まないのがこの囲いの特徴です。自然の地形を生かした要塞とでもいえるでしょう。

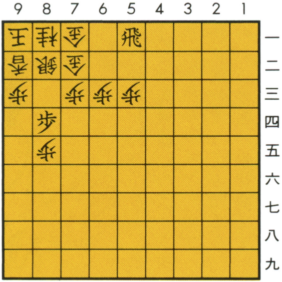
第1図



穴熊攻略の急所は、玉頭攻めを絡めていくことです。例えば1図は持駒が桂歩3枚ですが、これだけで飛車と協力してこの堅い構えを崩す事ができます。

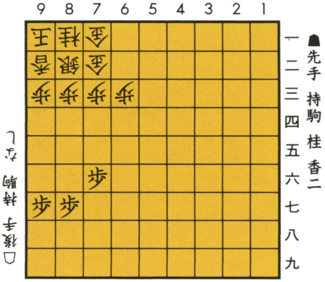
☗8四歩 ☖同歩
☗8五歩 ☖同歩
☗8四歩（2図）

第2図



☗8四歩と叩き☗8五歩と打つ。このような歩の使い方を継ぎ歩と言います。そして☖同歩に☗8四歩と打った歩をタラシの歩。たったこれだけで次の☗8三桂☖同銀☗同歩成☖同金☗7一飛成が受かりません。

第1図



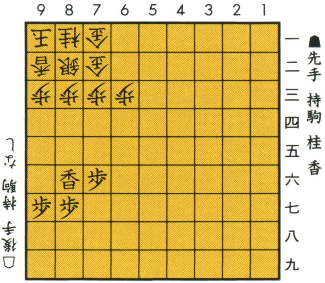
先ほどの攻めの復習です。桂香2枚を持駒に持っていた場合はまずどう指すのが正着でしょうか。

そう、やはり狙う所は同じ玉頭なのです。もうおわかりですね。

▲8六香（2図）

これは簡単だったでしょう。

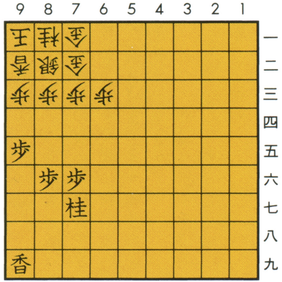
第2図



これで次に▲8五香打から▲7五桂と8三の地点に集中攻撃をかけて必勝です。

穴熊は王手がかからない反面、玉頭から手が付くと受けが効かないという欠点があります。長所は短所。

第1図



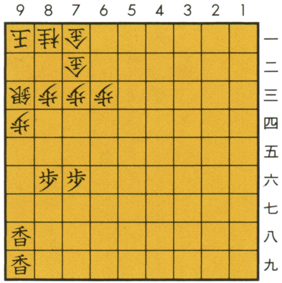
▲先手 持駒 歩二

△後手 持駒 なし

それでは同じ玉頭でも端攻めで攻略しましょう。これが一番実戦で出てきやすい形だと思います。さて、どうやりますか。

▲9四歩 △同歩
▲9三歩 △同銀
▲8五桂 △8二銀
▲9三歩 △同香

第2図



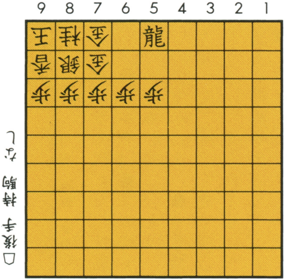
▲先手 持駒 なし

△後手 持駒 桂 歩三

▲同桂成 △同銀
▲9八香打（2図）

ちょっと手順は長いですが、攻めている所が一ヵ所なのでそんなに難しくないでしょう。端歩を突いて叩いて桂を跳ぶ。これが穴熊攻略のパターンだと覚えておいて下さい。

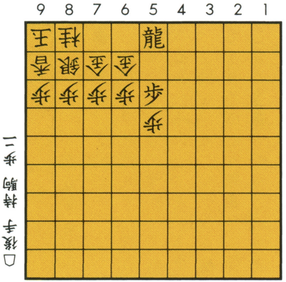
第1図



この問題はどうでしょうか。龍はあるものの、持駒は歩ばかり。果してこんなもので攻める事ができるでしょうか。

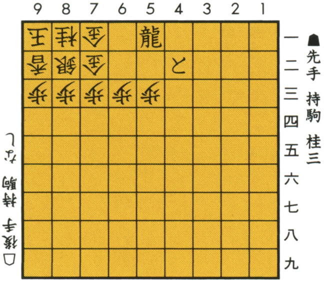
▲6二歩 △同金上
▲5四歩 △同歩
▲5三歩（2図）
▲6二歩が急所のタラシ。

第2図



穴熊にはと金を作るのがよい攻め方です。歩と金銀の交換はたまらないのでどちらかの金で取るのですが△同金寄は▲8四歩△同歩▲8三歩があります。そこで金上で取りますが、当りを強くした2図の効果は強烈。

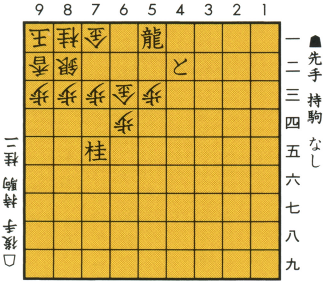
第1図



今度は歩の代わりに桂馬が3枚。本来は☗7五桂ぐらいの攻めが間に合えばいいのですが（次に☗9五桂を狙って）寄せを急ぐ場合そうもいってられません。そんな時の攻め方です。

☗6四桂　☖同歩
☗6三桂　☖同金

第2図

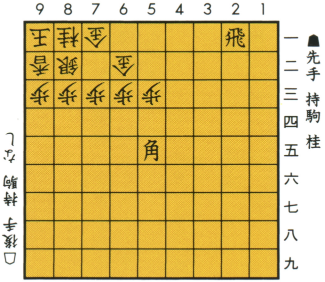


☗7五桂（2図）

桂馬を2枚捨ててかなり乱暴な攻め方ですが、これで立派に手になっています。

2図で☖6二金引なら☗8三桂不成☖同銀☗7一龍☖7二金☗8四歩と迫ります。

第1図

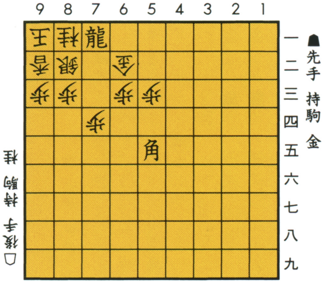


次に金が6二に離れている穴熊ですが、実戦ではたまにみかけます。1図の局面では美濃攻略で使った手筋が有効です。

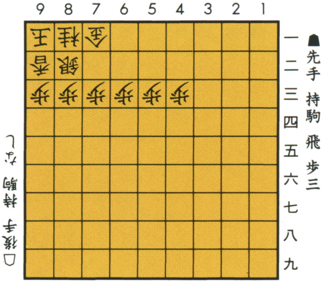
☗7四桂 ☖同歩
☗7一飛成（2図）

美濃囲いの時は8二に王様がいるので直接王手がかかって成功しましたが、穴態でもこのような場合は十分成立します。つまり7四の地点を桂馬でこじ開けて、☗7一飛成と金を取る手があるからです。これを☖同銀と取りたいのですが、☗5五角のニラミでダメ。

第2図



第1図

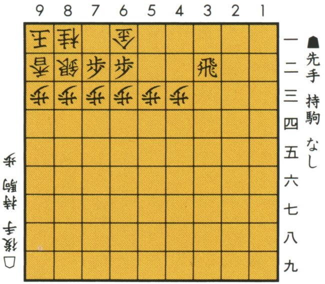


穴熊の最後は金銀2枚の薄い構え。これもたまに見かけます。

さて持駒は飛車と歩3枚、どう攻めましょうか。

▲7二歩　△同金
▲3二飛　△7一金
▲7二歩　△6一金
▲6二歩　(2図)

第2図



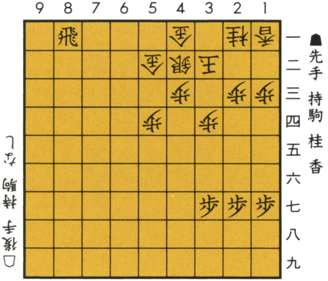
▲7二歩と金銀の連携を乱すのが好手。△同金に飛車を打ち、金引きに再度▲7二歩から▲6二歩と攻めたのが2図。以下は△7二金なら▲6一歩成、△5一金なら▲3一飛成△6二金▲7一歩成で穴熊崩壊です。

◎舟囲いの崩し方

対振り飛車の構えに舟囲いという囲い方があります。手数がかからず簡略にできるわりに、結構堅いのでプロの将棋にもよく出てきます（1図）。

その攻略法を2題紹介しましょう。

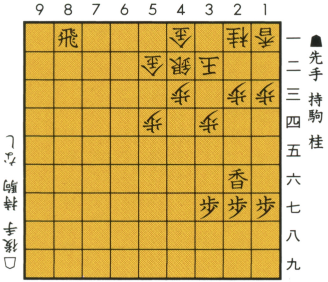
第1図



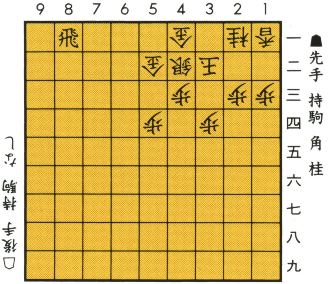
囲い攻略の秘訣は、まずその駒組の一番弱い所はどこかを察知することにあります。

1図では、もうおわかりですね。そう、玉頭が弱いので▲2六香と打って（2図）次に▲2三香成。△5一金引には▲1五桂です。

第2図



第１図



それでは持駒が角と桂の場合はどうでしょうか。

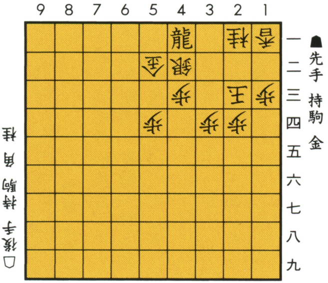
この場合も前問と同じように、囲いの急所である２筋を攻めるのが正解です。

▲２四桂　△同歩
▲２三角　△同玉
▲４一飛成（２図）

▲２四桂が相手の急所を無理やりこじ開ける強手。

後手は△同歩と取るよりありませんが▲２三角が桂捨てからの継続手で、△同玉に▲４一龍となった局面ではあの堅かった舟囲いも見る影もありません。

第２図



◎矢倉囲いの崩し方

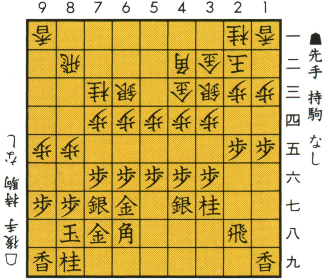
それでは将棋の王道とも言える、矢倉囲い攻略に入りましょう。

矢倉囲いとは、ほとんどの場合振り飛車ではなく、相居飛車の戦いでよく使われる囲い方です。

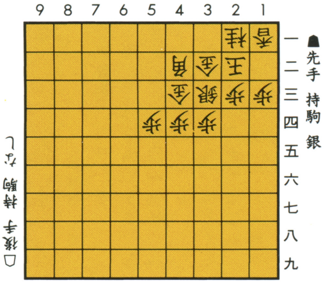
１図はその矢倉戦の中盤ですが、お互いに矢倉の堅城に王様がどっしりと腰を据えています。

さてこれから攻防の火花を散らすところですが、矢倉囲いの崩し方を知らなければとうてい勝つ事はできません。始めましょう。

第１図



第1図

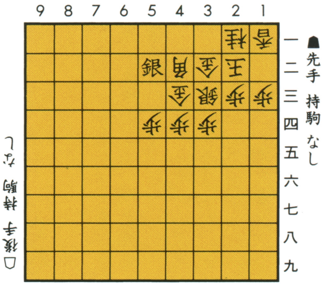


1図は金銀3枚に角まで付いた、ガッチリした矢倉です。

持駒は銀1枚。果してこんな銀だけで矢倉を攻める事ができるのでしょうか。いや、やはり攻略とまではいきません。しかし、金銀のスクラムを崩す事は可能なのです。

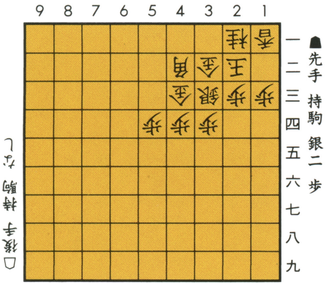
☗5二銀（2図）

第2図



そうです、この一手で必ず1枚は守りの駒を取る事ができます。つまり、ほうっておけば☗4三銀成と金を取り、また☖5三金には☗4一銀成と攻めて角が捕獲できるのです。

第１図

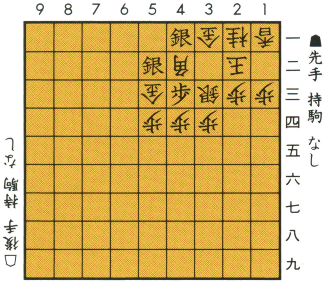


続いてこの問題ではどうでしょうか。囲いは先程と一緒ですが持駒が銀２枚に歩と増えています。

この場合は前問よりもっと厳しく迫る事ができます。

▲４一銀　△３一金引
▲５二銀打　△５三金
▲４三歩（２図）

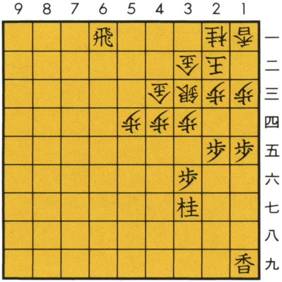
第２図



金は斜め後ろに効かないのが欠点。それを鋭く突ける駒は銀なのです。つまり▲４一銀から▲５二銀打と、金の死角を突いていけば意外に簡単に崩す事ができるのです。ぜひ覚えて下さい。

第1図

▲先手 持駒 桂 歩四



△後手 持駒 なし

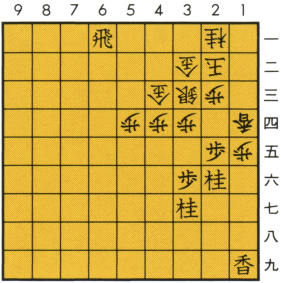
さてこの問題は前問のようにうまくいくでしょうか。相手の囲いは一緒ですが今度はあいにく銀がありません。

しかし桂と歩が4枚もあります。ヒントは端攻めですが……。

▲1四歩 △同歩

第2図

▲先手 持駒 なし

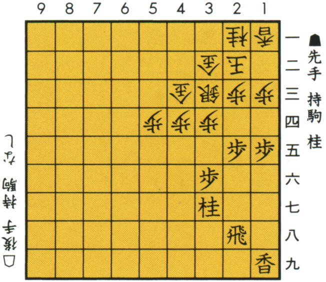


△後手 持駒 歩五

▲1二歩 △同香
▲1三歩 △同香
▲1五歩 △同歩
▲1四歩 △同香
▲2六桂（2図）

▲1二歩のところ、歩が3歩しかなければ▲1三歩と垂らしておいても、ほとんど取る一手です。

第1図



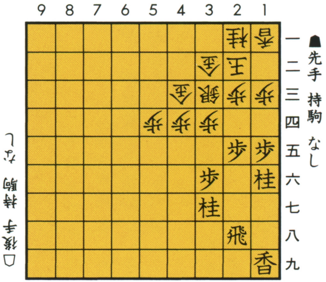
1図は実戦によく出てくる局面だと思います。持駒が桂1枚。ちょっと見には攻める手がなさそうですが、案外厳しい筋があるのです。

▲1六桂（2図）

じっと桂を控えて打つ手があります。

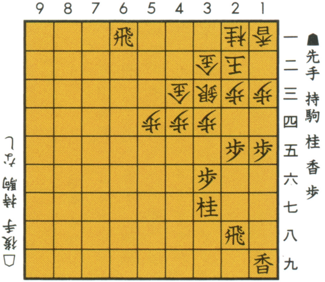
これで次に▲2四歩△同歩▲同桂と攻めていくのです。

第2図



矢倉囲いの急所は、3二の金にあります。この金を攻める事によって、囲いは一挙に弱体化します。では次に本問よりもっと厳しい寄せをお見せします。

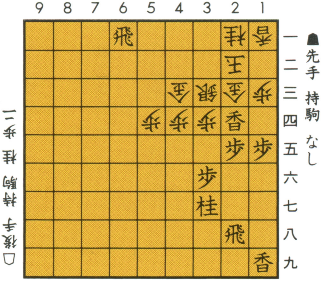
第1図



1図は終盤の寄せ合いだと思って下さい。ですから先程の☗1六桂より早い攻めを要求されます。

☗2四桂　☖同歩
☗同歩　☖同銀
☗2三歩　☖同金
☗2五歩　☖3三銀
☗2四香（2図）

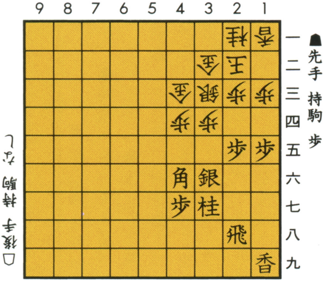
第2図



ずいぶん手を進めましたが、絶対覚えて損のない手筋なので、しっかり読んで下さい。

☗2四桂と直接打つのが厳しい手で、取って歩を進めて詰めろと迫れば☖同銀よりありませんが、解答のように進めて勝ちです。

第1図



1図は中盤戦で出てくる攻撃の構え。しかしここからの攻め方を知らなければ、猫に小判と言えます。

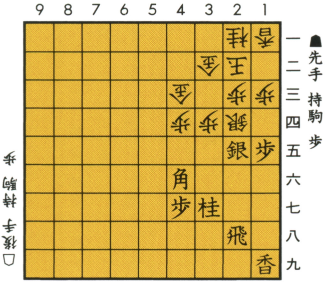
☗2四歩　☖同銀

☗2五銀（2図）

　やはり玉頭から攻める☗2四歩が正解。これにもし☖同歩なら、☗2五歩と継ぎ歩して以下☖同歩☗同桂で攻めが成功します。

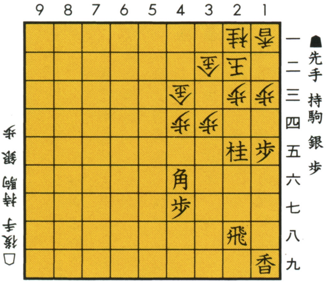
　そこで☖2四同銀と歩を取りますが、☗2五銀とぶつけていくのが好手。2図で☖3五銀なら、☗同角☖同歩☗3四銀打と玉頭に襲いかかります。そこで☗2五銀には☖同銀と取ります

第2図

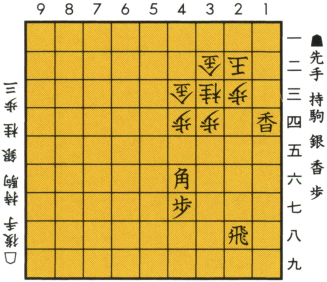


が、☗同桂と取って3図。
これで次に☗3三歩☖同桂☗１三桂成☖同香☗１四歩☖同香☗同香（4図）を狙うのです。こうなっては後手は壊滅状態で、矢倉の堅固な守りも端を突破されて受けに役立っていません。皆さんも矢倉を指される場合は、この構えか、それとも次に紹介する構えにされるのをお勧めします。
それではそのもう一つの攻撃形をご覧いただきましょう。

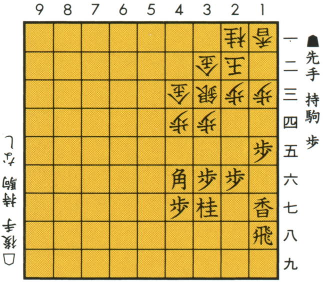
第3図



第4図



第1図

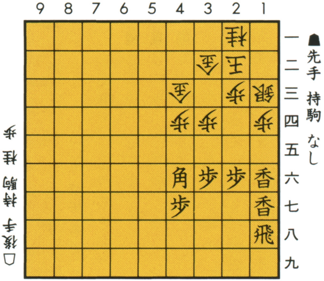


この構えもよくある攻撃形で、前問と同じようにプロの実戦によく出てきます。

それでは矢倉囲いを料理してみましょう。

▲1四歩　△同歩
▲1三歩　△同香
▲2五桂　△2四銀
▲1三桂成　△同銀

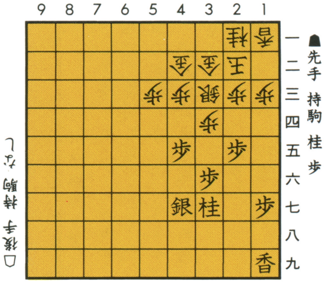
第2図



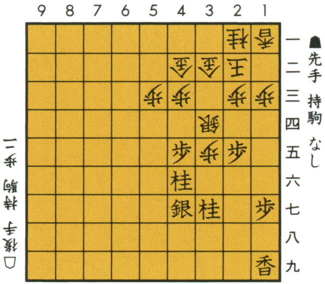
▲1六香打（2図）

長手数進めましたが狙いは単純明快。端に集中放火を浴びせるのです。2図となっては端攻めは大成功、矢倉側に端を受ける術はありません。ただ注意すべきは2五へ桂馬が跳べるように！です。

第1図



第2図



◎変形囲いの崩し方

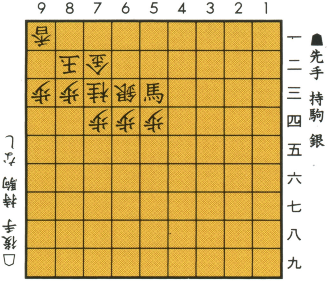
実戦では教科書通りの駒組ばかりが出てくるとは限りません。そこでやや変形なれど、固い構えを2、3紹介して、崩し方を伝授しましょう。

1図は矢倉の変形で持駒は桂と歩。しかしこれだけでも結構手になるのです。

▲3五歩 △同歩
▲3四歩 △同銀
▲4六桂（2図）

どうです、立派に攻めになっているでしょう。金銀のスクラムを崩す感覚を養って下さい。

第1図

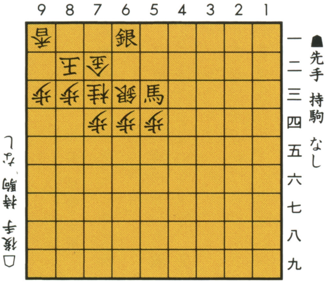


1図は中飛車でよく出てくる構えで、柔軟な形をしています。

飛車があれば案外簡単に攻略できるのですが、1図のような場合はどうでしょうか。

1枚はがしておく、とよく言われる手筋です。

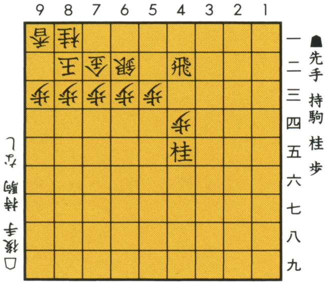
第2図



▲6一銀（2図）

そうです、簡単ですね。銀を掛けるこの一手こそどんな構えに対しても必要な手筋で、△7一金には▲6三馬があり、放っておくと▲7二銀成と金を取って大成功です。ぜひ実践して下さい。

第1図



1図の構えもたまに見かけます。これを谷川疾風流で寄せるとすれば、次の手順でしょう。

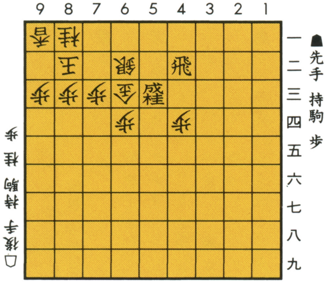
▲6四桂 △同歩
▲6三歩 △同金
▲5三桂成（2図）

▲6四桂が意表の好手。タダ捨てのようですが、続く▲6三歩が焦点の捨て駒で決め手となります。

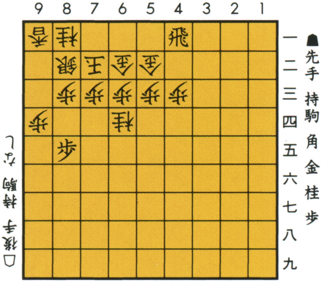
これを△同銀の場合も▲5三桂成と進めて優勢、2図と似たりよったりです。

寄せは正確かつスピードが要求されますが上達には必要不可欠。

第2図



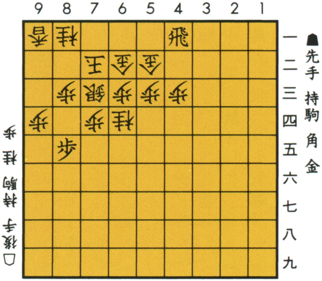
第1図



1図はちょっとヒネッた創作をしました。相振り飛車でよく出てくる、二枚金という構えですが、これを詰めろ、詰めろで迫らなくてはならないと仮定して下さい。

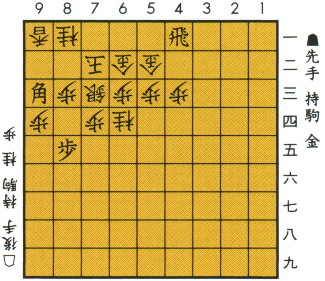
第一感で閃かれたでしょうか。正解の第一手は☗7

第2図



四桂。ほうっておくと☗8二桂成☖同玉☗7一角以下詰みですので☖同歩と取りますが、狙いの一手が☗7三歩。まさに焦点の名歩で、何で取っても苦しいのですが、本問は☖同銀と取ります（2図）さて？

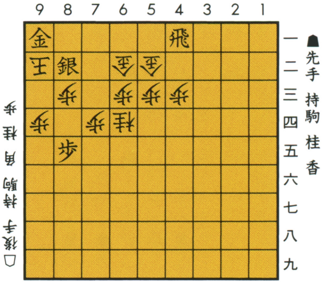
第3図



2図でまず平凡に寄せるとすれば▲7一金ですが、以下☖8二玉▲8一金☖9三玉▲7一角☖8二桂と進んで一手あきます。

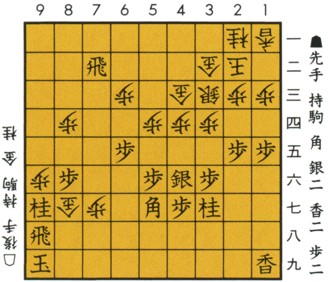
正解は▲9三角と打つ手で(3図)放っておくと、当然▲7一飛成までで詰みですので何か受けなければなりませんが、実はこれで適当な受けがなく必至となります。

第4図



なお3図で☖8二銀なら、▲7一金☖7三玉▲8二角成☖同玉▲8一金☖9三玉▲8二銀☖9二玉▲9一金以下即詰みです(4図)。

第1図

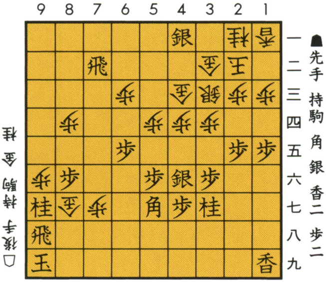


◎疾風流寄せの奥義

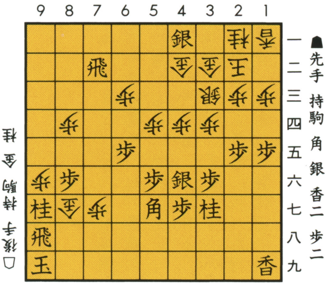
囲いの崩し方講座はいかがでしたか?これまでの手筋を覚えていただければ、上達も間違いないと思います。えっ、ちょっと物足りなかったですか?ふっふっふっ、そんな方のためにもちゃんと講座を用意してあるんですよ。その名も疾風流寄せの奥義。私の実戦の終盤をもとに研究しましょう。かなり難しいですが、頑張って付いて来て下さい。

1図は二年前に戦った将棋で、矢倉の終盤戦です。

A図



B図



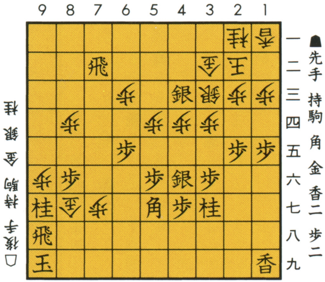
私の王は後手の強襲によって丸ハダカにされてます。それに比べて相手は金銀3枚の鉄ぺきの矢倉。どう見ても私の負けのようですが、よく考えるとこちらの形は危ないようでもまだ詰みません。

そこで詰めろの連続で迫ればよいのですが第一感にどんな手が浮かぶでしょうか。

☗4一銀ですか?(A図)確かに有力な一手です。しかし☖4二金と引く手が後手にはあります。(B図)

これに対し☗3二銀成☖同金☗4三銀と迫る一手で

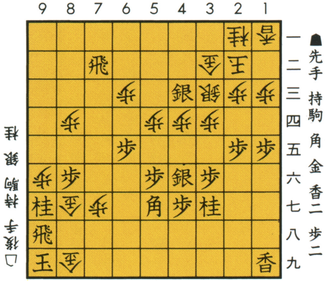
C図



すが（C図）実はここで後手はうまい寄せを用意しているのです。

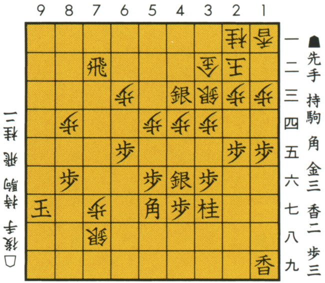
☖8九金が後手の狙っている必殺の一手。（D図）以下☗同玉と金を取りますが、☖7八銀と打って☗9九玉に☖9八金☗同玉☖9七歩成☗同玉（E図）と進みます。

D図



これで一見こちらの王は詰みがなさそうに見えますが、まるで詰め将棋のような一手で寄せられてしまうのです。その一手とは？そうです、もう皆さんおわかりでしょう。捨て駒の☖8五桂が妙手。以下☗9六玉

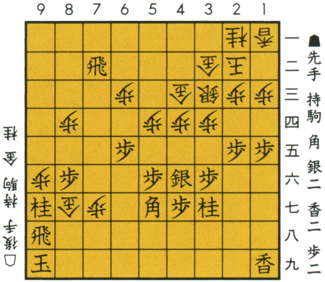
E図



なら☖9七飛。☗同歩なら☖8七飛☗9六玉☖8五飛成☗9七玉☖8七龍までで、ピッタリ詰み。ですから遡って1図で☗4一銀はこのように詰まされてしまうので負け。

それでは☗4一銀以外の詰めろがあるのでしょうか。

再掲1図



再掲1図をあげておきますので考えて下さい。

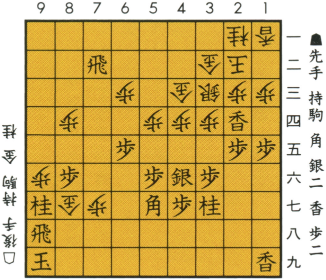
ヒントは玉頭からの捨て駒です。桂馬ならすぐわかる一手です。

▲2四香（2図）

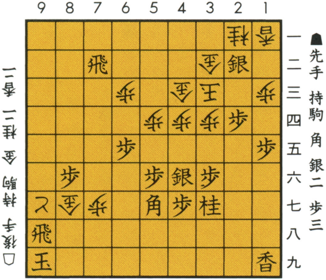
これが狙っていた必殺の一手。さてこれに対する指し方はいろいろあるのですが、まず放っておいて△9七歩成は、以下▲2三香成△同玉▲2四香△同銀▲同歩△3三玉▲2二銀（F図）の手順で、手数は長いですがピッタリ詰みます。ご研究下さい。

ですから2図で後手としては受けなければなりませんが、平凡な△2四同歩は▲同歩で以下△同銀にも▲2三歩△同玉▲2五歩で一手一手（G図）。

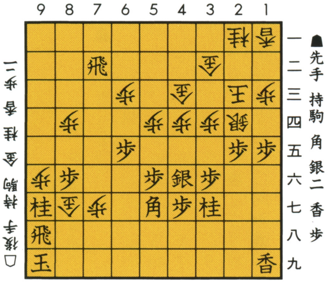
第2図



F図

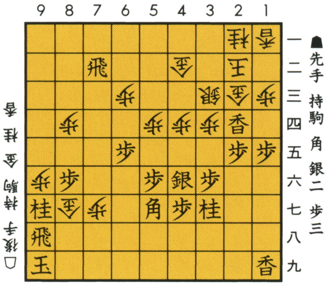


G図



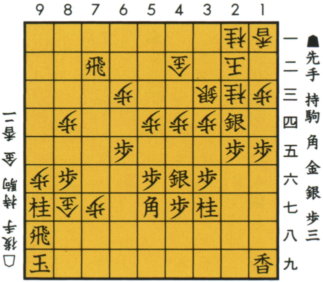
そこで後手は▲2四香に対し△4二金引と頑張ってきました。飛車の横ぎきを消して頑張ろうというものですが、こちらは一手でもあくと負けなので▲2三香成△同金▲2四香（3図）と迫りました。

第3図



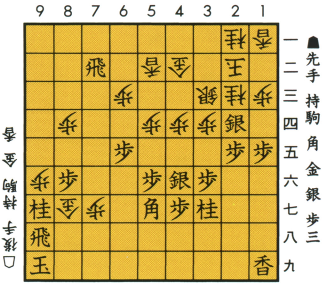
これも▲2三香成△同玉▲2四銀以下の詰めろなので、後手は受けなければなりませんが、△2四金や△2四銀は簡単にダメです。とにかく銀が1枚入るまでの辛抱ですが、どうやって急場をしのぐのでしょうか。

第4図



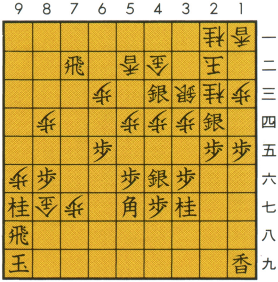
☖3一桂　☗2三香成
☖同桂　☗2四銀（4図）
後手は☖3一桂と2三の地点を受けて頑張ってきます。
しかし私は間髪を入れずに☗2三香成から☗2四銀。後手はどう受けるのでしょうか。

第5図



☖5二香（5図）
とにかく飛車の横ぎきを消しておかねば、すぐにトン死してしまうので、☖5二香と打って粘ります。
さてここで私の次の一手を当てて下さい。寄せの決め手というべき一手です。

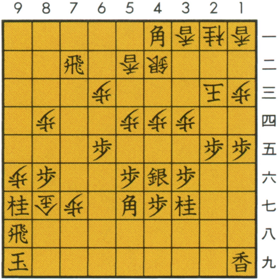
第6図



もうおわかりになられましたか？寄せの次の一手は▲4三銀（6図）。

これが決め手で、銀は渡しますがその瞬間に詰ませてしまえばよいわけです。つまり△同金なら▲5二飛成以下簡単に寄ります。

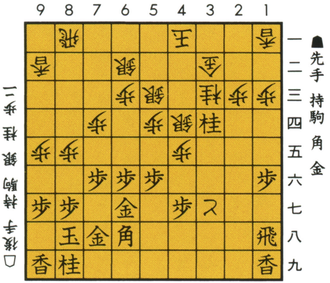
第7図



ですから後手は△3一香と粘ってきましたがそこで▲4二銀不成と金を取り、以下△同銀に▲2三銀成△同玉▲4一角で投了となりました。（7図）

まさに一手もあけられない、ギリギリの寄せでした。

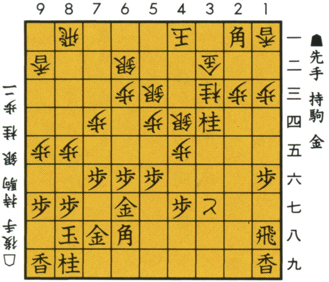
第1図



次の問題に入ります。局面は攻め切るか受け切るか、ギリギリの勝負です。こちらの攻めのかかり駒は☗3四桂1枚。しかし持駒は角金とかなり強力です。さあ、どう攻めるのが正解でしょう。

☗2一角（2図）

第2図

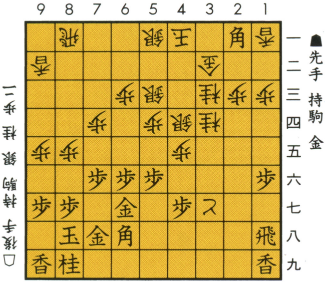


角と金の協力形はいろいろありますが、2図のような形も手筋の一つです。これは次に☗4三金☖同金☗同角成の寄せを狙っています。そこで後手は次のように受けました。

☖5一銀（3図）

さすがにしぶとい受けで、

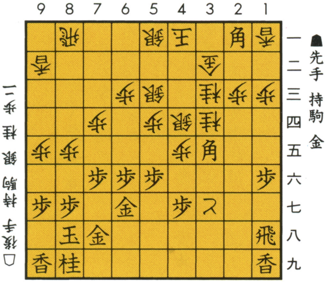
第3図



先程の攻めには☗4三角成の時に☖3二金と頑張ろうというものです。

このまま局面の流れが落ち着いてしまうと徐々に盛り返されてしまいます。しかしここで私は必殺の一着を用意していました。

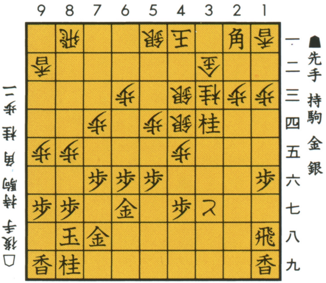
第4図



☗3五角（4図）

あっと驚くタダ捨ての角が出ました。これを☖同銀なら☗4三金☖同金☗同角成で5三の銀が浮いているので勝勢。そこで後手は☗3五角に☖4三銀と頑張って、☗4四角☖同銀右と進んだのが5図。

第5図



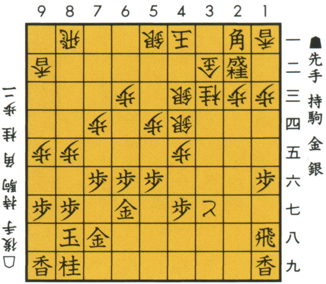
5図でどうやって金銀のスクラムを崩していくのがよいのでしょうか。まず考えられるのは☗2二金と打つ手ですが、☖3一歩と受けられて後続がありません。かといって放っておくと☖3四銀と桂馬を取られてそれまで。ここは軽い手筋の決め手があるのです。

そうです、筋に明るい方ならすぐにわかると思います。

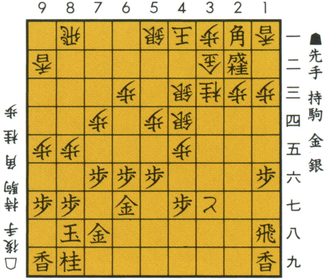
☗2二桂成（6図）

軽く桂馬を成り捨てるのが好手。☖同金と取れば☗4三角成と銀が取れます。

第6図



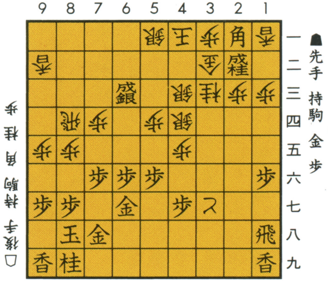
第7図



後手は☖3一歩と頑強に粘ってきました。（7図）

こんな時に気をつけていただきたいのは、☗3二成桂などとすぐに駒を取ってしまう手で、☖同歩で味消しです。放っておいても☖2二金と取れないので（☗4三角成）別の攻めを考える方が得策といえます。

第8図



格言に玉は包むようにして寄せよという言葉がありますが、それを参考に次の一手を考えて下さい。

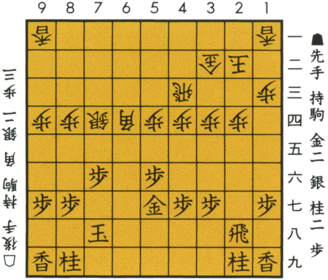
☗7二銀　☖8四飛
☗6三銀成（8図）

飛車のコビンから銀を打つ。これも手筋で以下☖8

四飛に▲6三銀成と玉の逃げ道をふさぐ手があっては、後手に受ける術はありません。

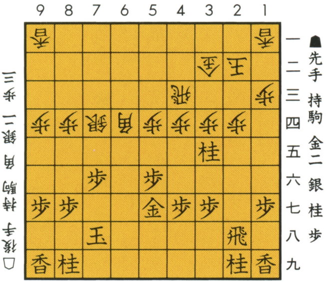
以下二十数手かかりましたが、危なげなく寄せきることができました。

第1図



最後の問題に移ります。1図では先手が絶対優勢ですが、いざ寄せとなると自玉との兼ね合いもあるので、その辺りを注意しなければなりません。しかしこちらはまだ多少駒を渡しても詰みそうにない形。豪快にいきます。

第2図

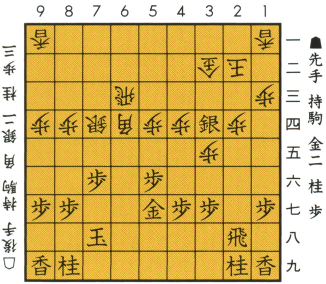


☗3五桂（2図）

持駒は豊富なので気前よくいきます。☗3五桂が手のないところに手をつくる好手。

放っておけばもちろん飛車を取られますので、取るか逃げるかですが、飛車を逃げるのは、こんなところに大きなかかり駒を残されるのでいけません。

第3図

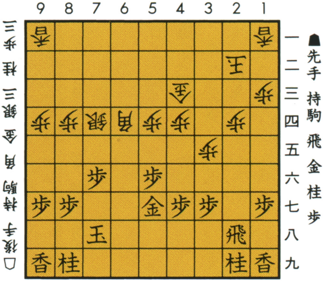


☖同歩　☗3四銀

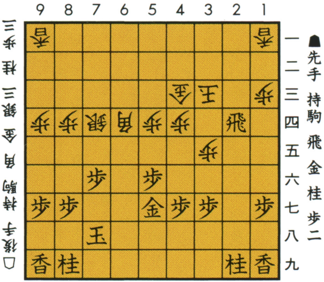
☖6三飛（3図）

そこで☖同歩と取りますが、☗3四銀が継続した手で、☖6三飛と逃げた時に強引ながら、決め手というべき一手があります。

第4図



第5図



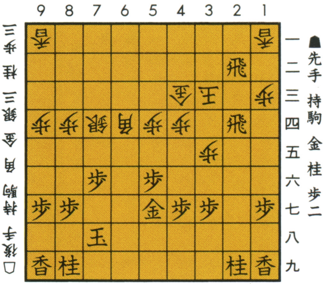
▲4三金　△同飛
▲同銀不成　△同金（4図）

普通二枚換えなら歩ともせよと言われるぐらい、駒損は嫌われるのですが、終盤は駒得よりスピード、つまり先手を取る方が駒損よりも大きい場合があります。▲4三金打ちは以下飛車と金銀の交換ですが、強烈な寄せを狙っての着手でした。

▲2四飛　△3三玉（5図）

▲2四飛が当然ながら厳しく、△2三歩合なら▲2一飛以下の即詰みを狙っています。

第6図



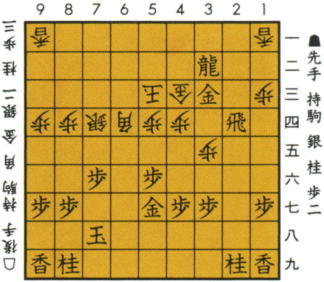
そこで☖3三玉とかわしましたが、とどめの一手が出ました。

☗2二飛打（6図）

平凡な☗2一飛成ではなく、飛車を重ねて打つ感覚の☗2二飛打が相手に粘りを与えない決め手。

以下後手も☖3二銀と頑張ってきましたが☗2三金☖4二玉☗3二飛成☖5三玉☗3三金（7図）と平凡に攻めて、勝ちとなりました。

第7図



谷川疾風流寄せの極意はいかがでしたか。皆さんの上達を願っております。

（了）

MEMO

MEMO

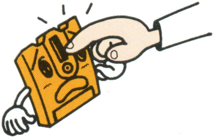
ディスクシステムが正常に作動しなくなったときには…

ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に異常を知らせるエラーメッセージが表示されるよ。君のディスクシステムでエラーが出たら、下の表を参考にして原因を調べよう！

エラーメッセージ	内容と対処方法
DISK SET ERR.01	ディスクカードがちゃんとセットされていない。カードを取り出し、もう１度セットしなおそう。
BATTERY ERR.02	ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。乾電池を新しいものと交換しよう。
ERR.03	ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、ツメのところにテープをはる。
ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
ERR.05	違ったバージョンのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
ERR.06	違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめよう。
ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめよう。
ERR.20～	ファミコン本体とディスクシステム、カードを買ったお店が、発売元へ相談しよう。
ERR.40	棋譜のデータをセーブしなおして下さい。

守ってあげよう、大切なディスクカード

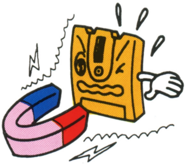
気をつけて取り扱わないとディスクカードはこわれてしまいます。注意事項を守ってPLAYを楽しもう！



茶色の磁気フィルムが見える部分は指などで絶対に触れないでください。この部分は汚したり傷つけたりしてもいけません。

暑さや湿気にはとても弱いので、風通しがよく涼しい場所に保管するようにしましょう。

ホコリっぽく、ゴミゴミしたところが苦手。清潔なところがディスクカードは大好きです。



磁石はディスクカードの大敵、データが消えてしまいます。磁力があるテレビ、ラジオなどいも気をつけましょう。

とにかく乱暴な扱いは大嫌い。踏んづけたり絶対にしないでね。必ずプラスチックのケースの中に入れて保管してください。

ディスクドライブの赤いランプがついている時、EJECTボタンや本体のRESETボタン、電源スイッチに手を触れちゃダメ。ディスクシステムの説明書をよく読もう！

おもしろ・げんきな㊓クラブ

PONYCA LAND

只今、会員募集中！

めたんこトクするポニカランド

ポニカユーザーのコミュニケーション・クラブ、「ポニカランド」では、只今、会員を募集中！毎回、話題の特集や最新ゲーム情報など満載の会員マガジン「ポニカランド」を中心に、楽しい企画がいっぱいのおもしろ・げんきなクラブです。

そのうえ、イベント大会や、
いきなりプレゼントなど特典がいっぱい！
こりゃ、早く入会しなきゃソンするぞ！

●入会方法 住所・氏名・年令・職業(学年)・電話番号を記入のうえ、切手600円分(一年分のポニカランド購読料)をそえて下記の宛先までお送り下さい。隔月発行のポニカランドを一年分(計６回)郵送いたします。

●宛　　先 〒102 東京都千代田区九段北4-1-3日本ビルディング3F
㈱ポニーキャニオン ポニカ事業部 ポニカランド係

ご注意

①ゲームスタート時やゲーム途中に、画面が止まったり、真黒になったりしますが、この間はディスクシステムが作動中ですので、新しい画面が出るまで、そのままお待ちください。

作動中は絶対に……
- リセットスイッチを押さない。
- 電源を切らない。
- ディスクカードを抜かない。
- 本体等に振動を与えない。

②ディスクカードはカセットよりも、デリケートです。注意を守って大切に取り扱ってくださるようお願い申し上げます。

ご使用後は、ACアダプタをコンセントから、必ず抜いておいてください。

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

谷川浩司の将棋指南Ⅱ

L30V5912

PONY CANYON INC.